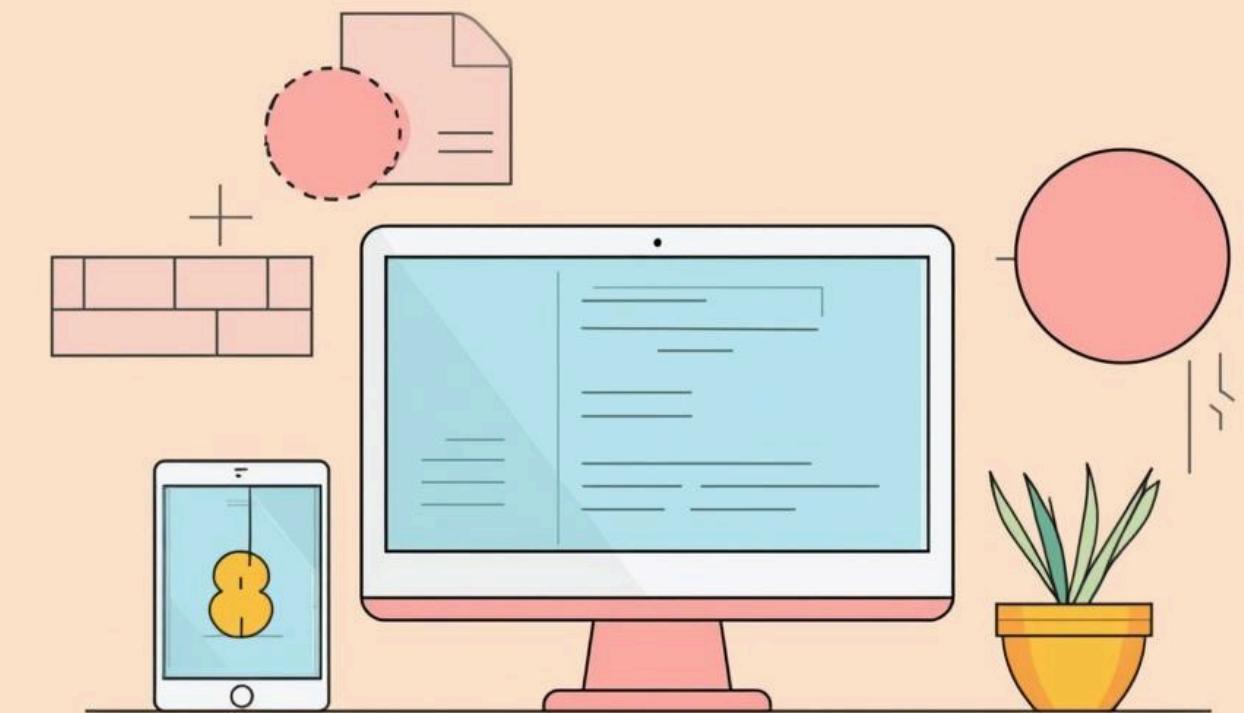
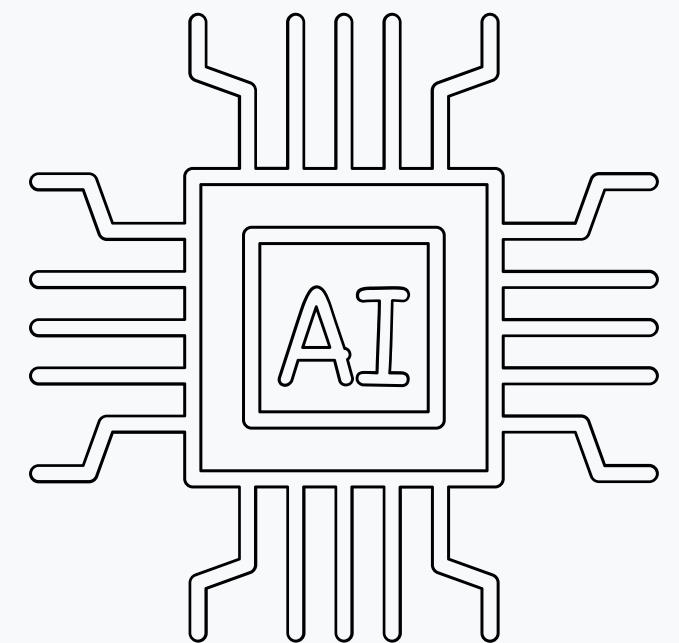


AI - วิเคราะห์การตอบผิดของ นักเรียน

(AI - Based Analysis of Student' Answering Errors)



ສມາභ්ගකුම්



นางสาววนิชชา จับปรั้ง
68030251

นางสาวสุรีเมນต์ วงศ์พระราม
68030300

นางสาว สุพิชญา สงวนโอหฉ្ល
68030303

นายเสกสรรค์ พคุโนพาส
68030306

คำนำ

การเรียนรู้ของผู้เรียนเกิดจากการสร้างความรู้จากประสบการณ์เดิม หากโครงสร้างความรู้คลาดเคลื่อนอาจทำให้เกิดความเข้าใจผิดและตอบคำถามผิดซ้ำๆ ความผิดพลาดตั้งแต่ล่างสามารถเกิดได้ในหลายขั้นตอนของการคิด ไม่ใช่เฉพาะผลลัพธ์สุดท้าย การประเมินเชิงวินิจฉัยจึงมีบทบาทสำคัญในการค้นหาสาเหตุของปัญหาอย่างเป็นระบบ แนวคิดการเรียนรู้เฉพาะบุคคลและโซนพัฒนาการใกล้เคียงช่วยให้การช่วยเหลือเหมาะสมกับระดับของผู้เรียน การนำเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์มาวิเคราะห์คำตอบและกระบวนการคิด จะช่วยให้ครูเข้าใจผู้เรียนเชิงลึกและออกแบบการสอนที่ตอบโจทย์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

UX/UI Design Concept

User Experience (UX)

- ใช้งานไม่ซับซ้อน
- แสดงข้อมูลเชิงวิเคราะห์อย่างเป็นขั้นตอน
- กลไกสำหรับความคิดตัวยแทบ
- ◆ User Interface (UI)
- ✨ สีสันความหมาย
- ✨ Icon และ Layout ช่วยลด

การนำร่อง

UX/UI Design Concept

โภนสีและการสื่อความหมาย

- สีหลัก: นำทางการใช้งาน
- สีรอง: จุดที่เข้าใจ “ตี”
- สี: สรุปผู้ใช้ “มีปัญหา”
- สีแนะนำ “ช่วยสอน”
- ใช้ Typography อ่านง่าย

ระบบวิเคราะห์การเรียนรู้ของผู้เรียน

ออกแบบภายใต้แนวคิด “เข้าใจภายใน 5 นาที ใช้งานได้ทันที” เพื่อช่วยครูวิเคราะห์สาเหตุที่นักเรียนตอบผิดช้า และนองทึ่นกระบวนการคิดของผู้เรียนอย่างเป็นระบบ ชัดเจน และเป็นมิตรต่อการใช้งาน

ค้นหาชื่อนักเรียน / รหัส / ห้องเรียน Q. วิเคราะห์ข้อมูล

ภาพรวม จุดที่ผิดช้า กระบวนการคิด แนวทางช่วยสอน

ลักษณะกระบวนการคิดของผู้เรียน

แสดงขั้นตอนความคิดแบบเป็นลำดับ เพื่อช่วยให้ครูเห็นว่าผู้เรียนติดปัญหาในช่วงใด

- อ่านและทำความเข้าใจโจทย์
- ตีความค่าสำคัญ
- เลือกแนวทางหรือสูตรที่เหมาะสม
- ลงมือคำนวณหรือแก้ปัญหา
- สรุปและตรวจสอบ

ระบบวิเคราะห์การเรียนรู้ของผู้เรียน

ออกแบบภายใต้แนวคิด “เข้าใจภายใน 5 นาที ใช้งานได้ทันที” เพื่อช่วยครูวิเคราะห์สาเหตุที่นักเรียนตอบผิดช้า และนองทึ่นกระบวนการคิดของผู้เรียนอย่างเป็นระบบ ชัดเจน และเป็นมิตรต่อการใช้งาน

ค้นหาชื่อนักเรียน / รหัส / ห้องเรียน Q. วิเคราะห์ข้อมูล

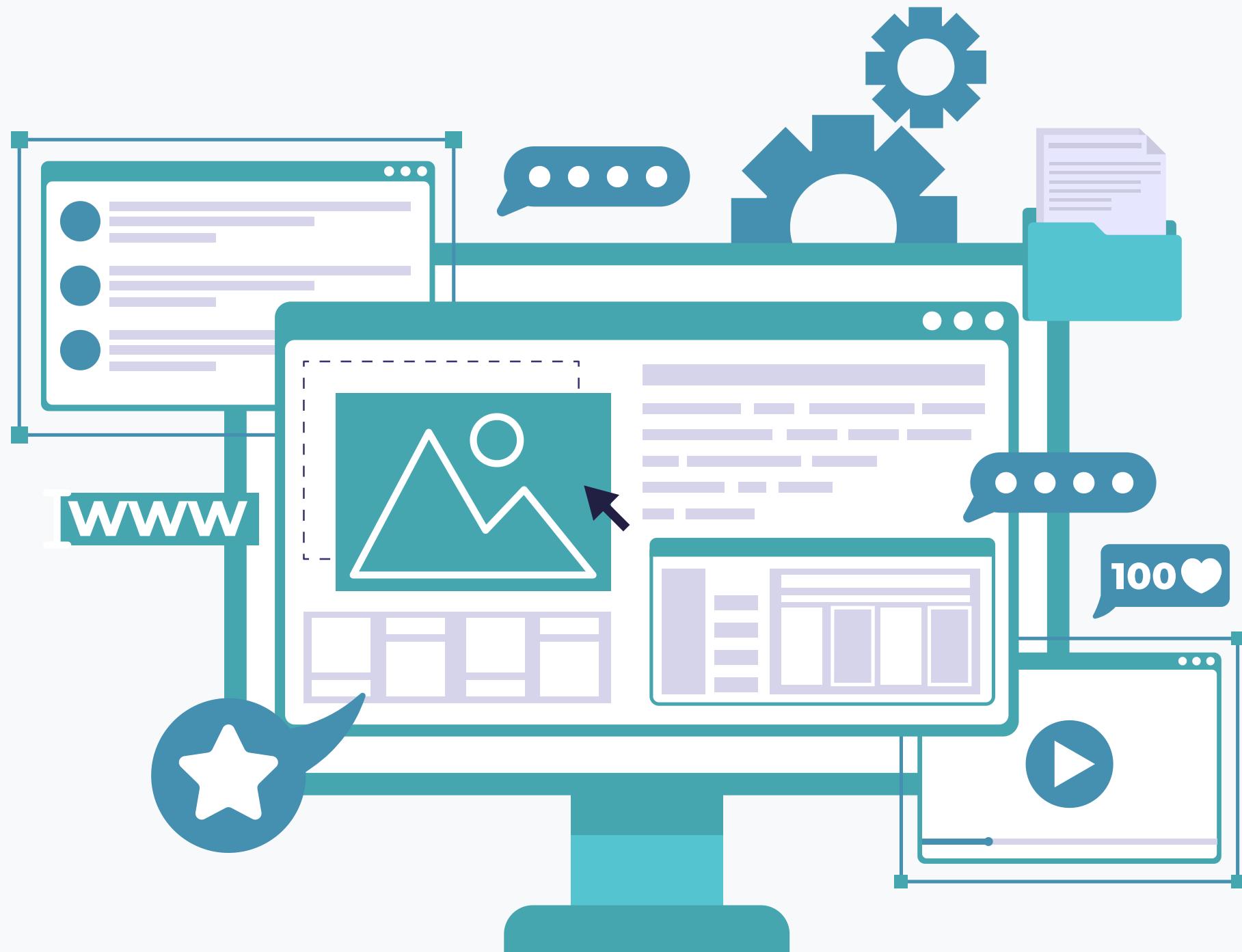
ภาพรวม จุดที่ผิดช้า กระบวนการคิด แนวทางช่วยสอน

แนะนำ “แนวทางช่วยสอนเชิงออกแบบ UX”

- แนะนำสีอ่อนที่เรียนเฉพาะจุดที่ผู้เรียนพลาด
- จัดลำดับแบบฝึกจากง่าย → ยาก
- ใช้ตัวอย่างที่ลซชั้น (step-by-step)
- มีสรุปแนวคิดสั้น ๆ หลังทำกิจกรรม
- ลดภาระความคิดด้วยหน้าจอที่เรียบและโฟกัสเฉพาะงาน

เครื่องมือที่ใช้ในการทำ

- HTML
- Tailwind CSS
- Node.js
- PostgreSQL
- OpenAI API
- Tesseract OCR



THANK YOU!